



MODERN VITA 360

Daniel Orlando Franco López
Proyecto de Grado
Artes visuales
Unad
2025

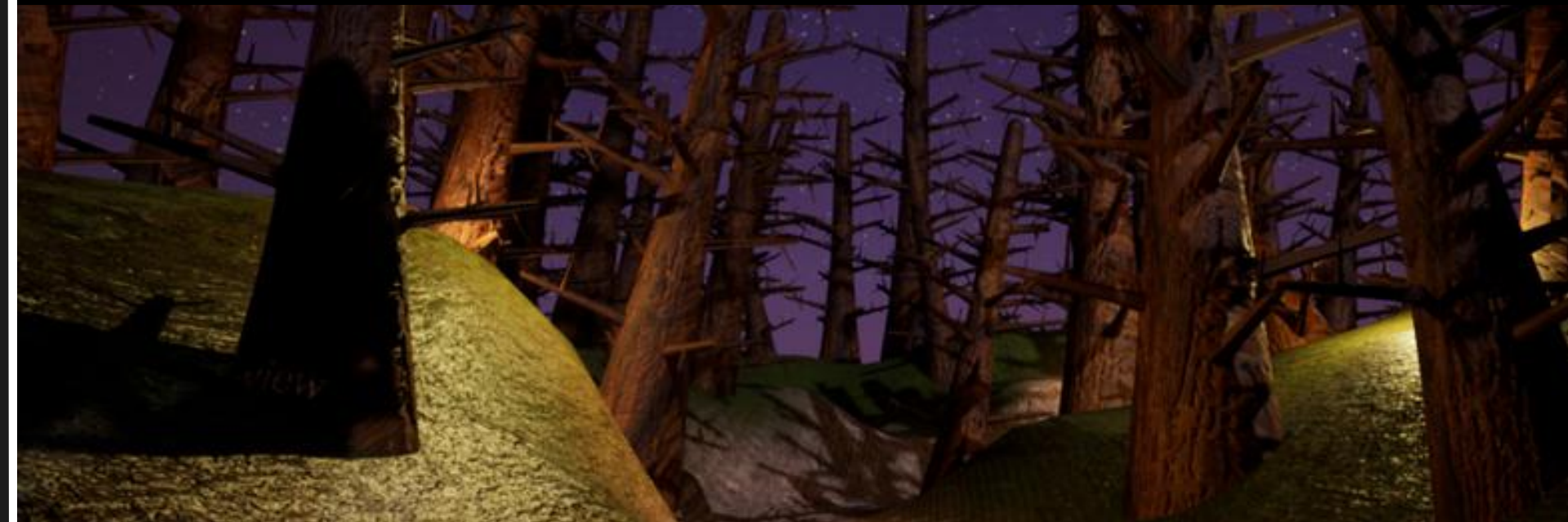
Introducción

Este proyecto denominado “Modern Vita 360” tiene como objetivo el análisis y reflexión sobre las practicas consumistas y su influencia en la definición de nuestra vida cotidiana en el contexto local, influenciando nuestra manera de ver el mundo y la manera como definimos nuestra identidad, llevando a la sociedad a aspectos como la depresión, la ansiedad y la autoexplotación, aspectos se han visto en aumento en los últimos años en Colombia, teniendo actualmente un 4.7 por ciento de la población con padecimientos de depresión y ansiedad especialmente entre jóvenes y adultos, siendo esta la segunda causa de enfermedad mental más relevante en Colombia según el ministerio de salud y estando su porcentaje por encima del promedio mundial.

Para ello se propone el desarrollo de una experiencia mediante el uso de realidad virtual, donde se exploren estos cuestionamientos a través de un viaje en el espectador que va recorriendo distintos escenarios con una voz que lo guía, donde se reflexiona sobre los modelos impuestos, el consumo y la cultura del capitalismo que rige nuestras vidas a modo de reflexión de una manera introspectiva y profunda, a través de un recorrido de aleccionamiento moral que le permita al espectador auto cuestionarse sobre la manera en que vivimos, de esta forma el espectador va cruzando distintos espacios a lo largo del recorrido como “El salón del inconsciente”, el “bosque de los olvidados”, para finalmente llegar a “la habitación del fin” (La muerte).

Para ello haciendo uso de Unreal Engine (Motor de videojuegos), Blender, entre otros programas, para la creación del escenario, la historia y las animaciones, así como su renderización. Posteriormente se publica en una plataforma de video como YouTube que soporta videos en realidad virtual y donde el usuario pueda experimentar la experiencia desde su

teléfono, Tablet, pc u otros; esto con el fin de que este abierta a un público más amplio y participativo, contando la temática con una alta relevancia en la actualidad, debido a los problemas de depresión y ansiedad producto de las altas demandas sociales en una cultura de la producción y consumo, así como la constante comparación de nosotros mismos con respecto a lo que vemos en los medios y las redes, siendo este uno de los mayores influyentes en lo que respecta al territorio, pues según el DANE y Datareportal en Colombia al menos el 70 por ciento de la población hace uso de redes sociales e internet, teniendo estas una gran repercusión en nuestra vida diaria y la forma en que la percibimos.



Justificación

El exceso de capitalismo y la cultura del consumo, ha generado altos estándares de estrés y crisis en nuestra sociedad, basta con mirar los registros de la OMS en su artículo Organización mundial de la salud. Depresión (2023), donde aproximadamente 280 millones de personas poseen depresión, esto debido a las altas demandas dinámicas del mundo actual, así como la necesidad de cumplir con ciertas metas sociales que desemboca en toda una serie de problemas emocionales y de salud mental, esto combinado junto a la masiva exposición de redes y medios de comunicación terminan por complementar un coctel de diversos mensajes sobre lo que se debe hacer o las características a completar para ser aceptado en la sociedad que han terminado por afectar al individuo. En la sociedad Colombiana esto no ha sido la excepción, teniendo un incremento de la depresión y el estrés social producto de estas dinámicas, como lo menciona la psicóloga Laura Restrepo en Las redes y la salud mental (2023) “las redes sociales pueden producir emociones de fracaso y frustración porque los usuarios se exponen a un mundo en el que se comparte lo perfecto”.

De igual forma en un estudio realizado por la revista Scientific American denominado Why Social Media Makes People Unhappy And Simple Ways to Fix (2022), se destaca que la principal causa dentro de los problemas mentales y la infelicidad, está asociada con la insatisfacción con la vida y la constante comparación con los modelos de redes, modelos que establecen el objeto o producto como eje de la felicidad del ser.

Otros estudios también han mencionado el burnout (Desgaste mental) producto de las altas demandas laborales y la sobre explotación para cumplir con las medidas de producción como un factor determinante en la depresión sobre todo en los adultos y jóvenes, que terminan por desgastar su salud mental y física en la búsqueda de estas expectativas,

como lo menciona Dayana Ramirez en La incidencia del capitalismo en la salud mental de los jóvenes colombianos. (2020) “La continua búsqueda del éxito y de la riqueza hace que se cree un estereotipo de vida (...) de cierta forma se reduce toda la existencia de un individuo a lo productivo que se es o no” (p.5).

De esta forma la cultura del capitalismo se ha convertido en todo un problema para la sociedad, en Colombia esta cifra es una de las más relevantes, según el instituto nacional de salud en su artículo Identificación de barreras de la depresión no atendida en Colombia (2023), la tasa de depresión corresponde al 4.7 por ciento, es decir 2'400.000 de personas y el 66 por ciento de personas mencionan haber tenido problemas por salud mental y estrés en algún momento, de esta forma la necesidad de una exposición y de una actividad consumista constante del individuo ha terminado por encasillar a las personas en un estilo de vida inestable y cerrado, al respecto de la exposición a redes y las practicas del capitalismo Paola Hincapie en Las redes y la salud mental (2023) menciona como las redes sociales corresponden a un fragmento del capitalismo de la vigilancia, es decir un entorno en donde se analizan y programan las conductas de los usuarios a partir de las interacciones y lo que consumen, de manera que cualquier comportamiento fuera de ese modelo de consumo queda relegado o mal visto.

Sobre lo anterior Alba Carosio en su texto, El género del consumo en la sociedad de consumo (2008), ya mencionaba la manera como la “american way of life” o el estilo de vida americano, había terminado por cosificar a la mujer y al hombre, como un método para promover el consumo y las practicas productivistas. Esto ha traído consecuencias en el individuo, quien se ha llevado a si mismo ha sobre actuarse, anteponi-

Justificación

endo, lo material por encima de sí mismo, encasillando a este en unas dinámicas autodestructivas de consumo constante para poder definir su identidad y su aceptación en la sociedad, al respecto Byung-Chul Han menciona en su libro, La sociedad del cansancio(2010), como la productividad y el consumo han terminado por desintegrar al individuo, llevándolo a una espiral de depresión, angustia y auto explotación en orden de cumplir con las imposiciones sociales.

De esta forma la cultura del capitalismo nos ha llevado a definirnos a partir de lo que consumimos y lo que poseemos, Colombia y en especial Bogotá es evidencia de ello, la jerarquía social y la aceptación se producen con base en la cantidad de bienes y objetos adquiridos (número de propiedades, lugares frecuentados, tipos de auto, entre otros.), transformando la identidad en una carrera sobre el que más compra y más bienes obtiene, sometiendo al individuo a un estilo de vida en el cual termina por comprometer su propia salud mental e identidad, en la búsqueda de cumplir dichas definiciones, comparándose todo el tiempo con los otros, facilitado por los medios masivos y la publicidad que terminan por desfigurar la realidad del mismo.

De esta forma, este proyecto es pertinente como una manera de repensar nuestros estilos de vida, nuestras concepciones sociales y la forma en que nos percibimos, que sirva como una manera concientizar y reflexionar sobre nuestra identidad y la manera en que ha quedado definida por las prácticas de consumo, mediante el uso de lo digital como medio de la creación de arte, que permiten nuevas formas de dialogo con el espectador por medio de espacios virtuales que favorecen la integración de elementos artísticos como lo visual y lo interactivo para su

narrativa, permitiéndonos explorar esos hábitos que han terminado por configurar la sociedad en nuestros tiempos de redes sociales, tendencias y expectativas, ante una sociedad como la colombiana que cada vez tiene un mayor índice de depresión y suicidios, de la cual se forma parte tanto como artista como ciudadano, a través de una obra que nos permita una reflexión y aleccionamiento sobre esas prácticas sociales y de consumo que hemos creado y que nos han traído hasta este punto.



Objetivos generales

- Crear reflexiones sobre la identidad y los estilos de vida en la cultura del consumo, bajo el marco de la vida Bogotana, a través de una experiencia digital enfocada en la realidad virtual, haciendo uso de escenarios y una narrativa en 3D que permita cuestionar al espectador a lo largo de la experiencia.

Objetivos específicos.

- Crear escenarios virtuales mediante el uso de elementos 3D que establezcan el ambiente de la experiencia, los cuales servirán para reforzar los cuestionamientos y reflexiones, a través de los elementos simbólicos que hay en cada uno de ellos (Salones blancos, bosques, lapidas, etc.); representando las expectativas, los prejuicios, las ideas sociales preconcebidas, entre otros, como una forma visual de conectar la narrativa.

- Plantear reflexiones sobre el consumo y el capitalismo por medio de la utilización de la realidad virtual para la creación de experiencias inmersivas, como una manera de impactar de forma mucho más directa e introspectiva a través de las tecnologías actuales, permitiendo fortalecer la experiencia de la obra y su mensaje, al involucrar al usuario en la reflexión de la misma.

- Incorporación de medios digitales y plataformas como YouTube para la integración de la experiencia de manera que este abierta al público y desde dispositivos como tablets o smartphones para su interacción, como una manera de democratizar la obra, permitiendo su apreciación y experimentación de parte de cualquier espectador, sin limitantes de espacio o lugar.

Reflexión conceptual.

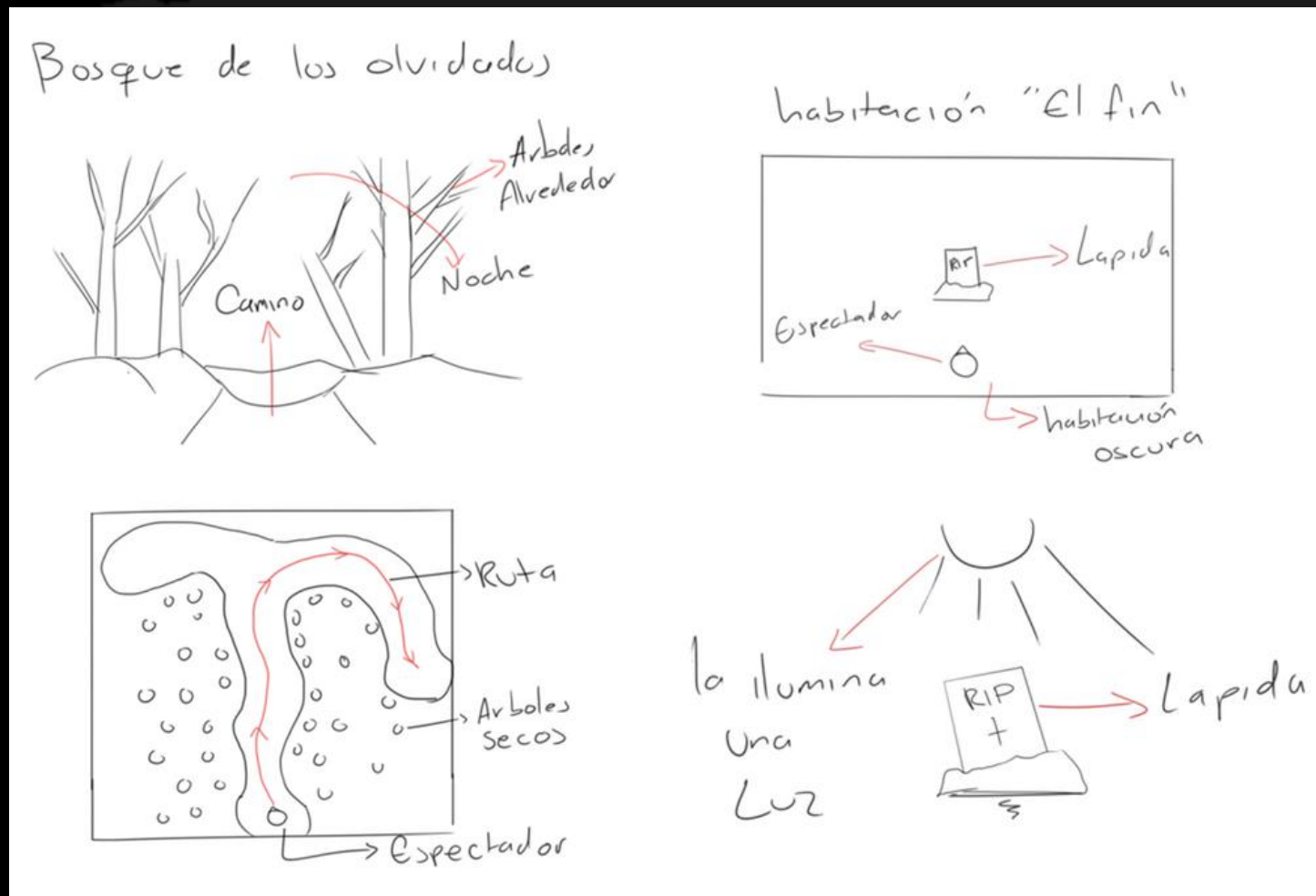
Siempre estuvo claro que Modern vita 360 debía ser una obra reflexiva pero no estática, por eso no podía ajustarse a los modelos digitales tradicionales (El video, la imagen, etc.), para hacer una experiencia era necesario involucrar al espectador de una manera sencilla y dinámica, una de las particularidades del arte interactivo es que muchas veces depende de grandes producciones técnicas (Sensores, visores, espejos, botones) para su realización, lo que hace que solo sea apreciable por el participante que habita el espacio (La galería de arte o la institución donde se desarrolla) dejando a los demás interesados con una apreciación externa muchas veces registrada en video, permitiendo obtener una noción de la obra mas no de la experiencia en si, por ende para que esta fuera participativa debía estar al alcance de todos, tomando los objetos tecnológicos (el teléfono, la Tablet, el pc) y las plataformas digitales como eje de interacción y de común encuentro, permitiendo la disponibilidad de uso de un mayor público.

Al ser interactivo el video 2D no cumplía con estas características dado que posiciona al espectador en un lugar contemplativo y aislado, la realidad virtual por el contrario permite la libertad de explorar el escenario y el universo que se le propone según el espectador desee, perteneciendo a ese nuevo espacio digital fuera de la realidad, haciéndolo mucho más inmersivo y dinámico.

Modern vita hace uso de elementos 3D y de interactividad, lo cual implica un desafío en términos de propuesta, buscando equilibrar su resultado técnico con una obra que permitirá a todos su apreciación, para ello la creación y optimización de modelados, renderizados y edición se convierten en aspectos relevantes, pues si algo tiene el arte interactivo es que debe ser intuitivo para el usuario, en este caso a través de la espacialidad de la realidad virtual.

Reflexión conceptual.

De esta forma se empezó por el diseño de Guion, el cual daría pautas al recorrido y las ambientaciones, era necesario definir el tono de la obra, la manera en que se comunicaría con el espectador y sus interacciones, así, se definen también cada uno de los elementos del escenario y la manera en que se compondrían cada uno de ellos (Color, elementos visuales, composición, etc.) esto a través de bocetaciones y textos descriptivos que sirvan como guía para su desarrollo.



Bocetaciones – Modern vita 360

Obra: Modern Vita

(El espectador se despierta en una habitación vacía, lo recibe una voz en off)

Voz de la conciencia

- Hola veo que despertaste ... me alegra conocerte –
- Te ves confundido...tranquilo será un viaje interesante, ahora mismo estas en la sala del inconsciente, nada de lo que ves aquí te puede lastimar o quizás si –
- Los puntos que ves en el suelo son los prejuicios y todas las cosas que se te han enseñado, intenta ignorarlos-

Se que has estado pensativo últimamente, decisiones que tomar, caminos que elegir... ¿pero son realmente estos necesarios?

Piénsalo, al nacer se nos inculcan ciertos modos de vida, ciertas formas de ver el mundo, lo que comemos, la forma en que pensamos, como nos comportamos, pero ¿es realmente esa la única manera de ver el mundo?

Ven sígueme te llevare a otro lugar

(Avanzan por el salón del inconsciente)

Luego al ir creciendo, se nos vende un paquete estándar, un curioso "todo en uno", lleno de sueños, metas, productos para ser feliz, pasos para autorrealizarse, consejos para ser exitoso.

(El espectador cruza un umbral y queda oscuro unos segundos)

Y muchas veces no era eso lo que queríamos... ¿verdad?

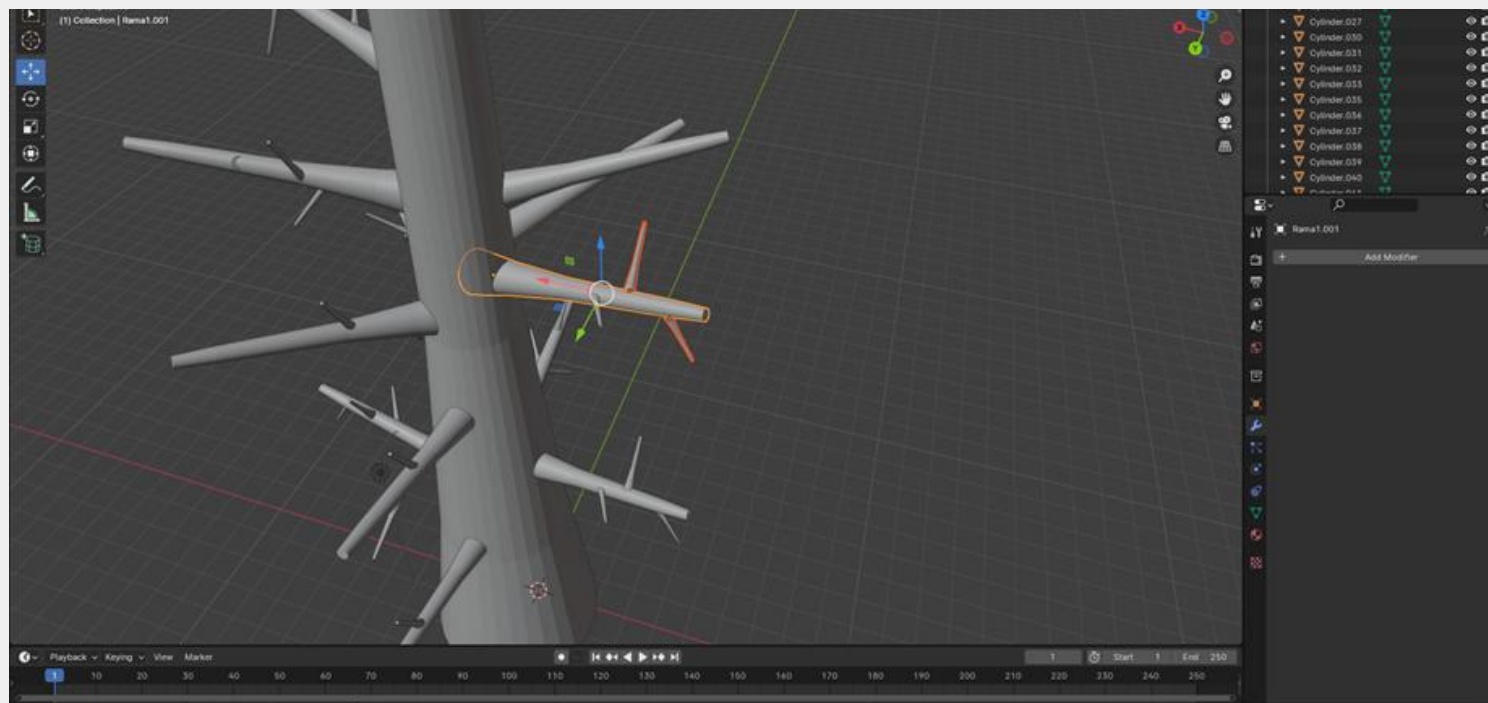
(El espectador ingresa al Bosque de los olvidados, es de noche)

Vale, ahora estamos en el bosque de los olvidados, cada árbol aquí representa una persona que siguió ciegamente todo esto, muchos no vivieron sus vidas, no fueron felices realmente, dedicaron su tiempo vivos, a intentar cumplir estos estándares, a pesar que muchos tuvieron grandes fortunas y objetos y otros no tanto, la verdad terminaron con grandes crisis de depresión, en soledad y vacío.

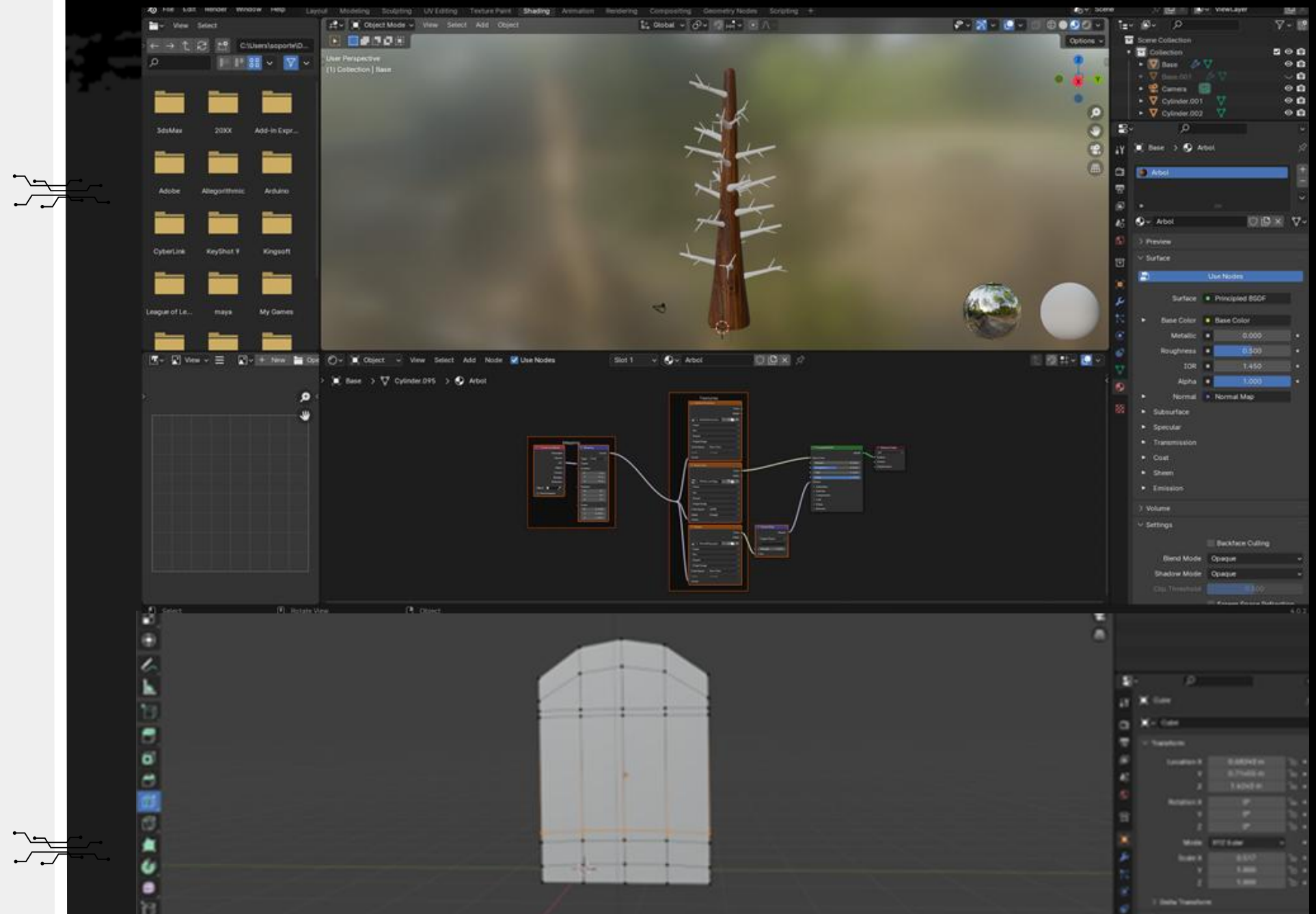
Reflexión conceptual.

La voz que acompaña al espectador también corresponde a un factor clave, pues es quien va guiando al espectador a través de las reflexiones y los pensamientos, por lo cual también es necesario definir su tono de voz, personalidad y métodos de expresión que usaría, siendo esta la guía auditiva del participante como una forma de enriquecer la experiencia y de establecer una conexión entre la obra y quien participa.

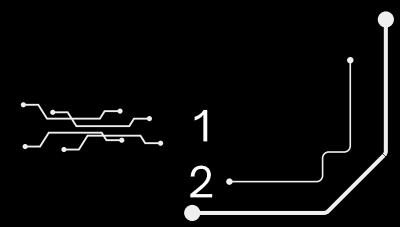
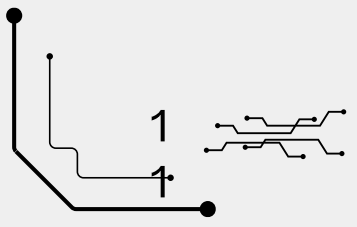
Con esto definido se procede entonces a la realización de modelados 3D junto a su texturizado, creando los distintos props necesarios para cada escenario para posteriormente llevarlo al motor gráfico y de videojuegos, allí se crean y establecen cada uno de los escenarios y sus implicaciones (iluminación, texturas, composición) también se establecen las cámaras y el recorrido de cada una de ellas.



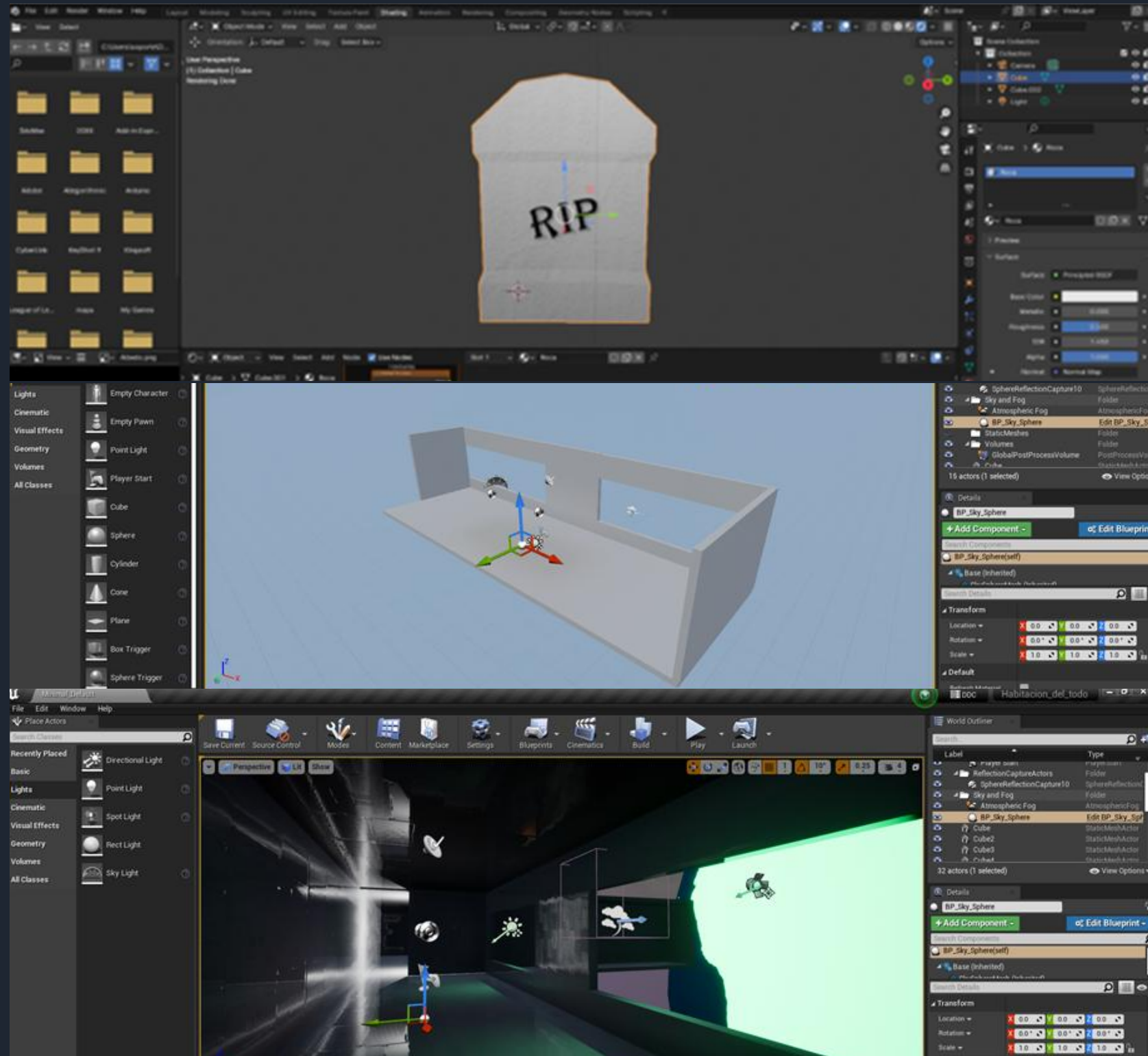
Registros de modelado 3D - Modern Vita 360



Registros de modelado 3D – Modern vita 360



MODERN VITA 360



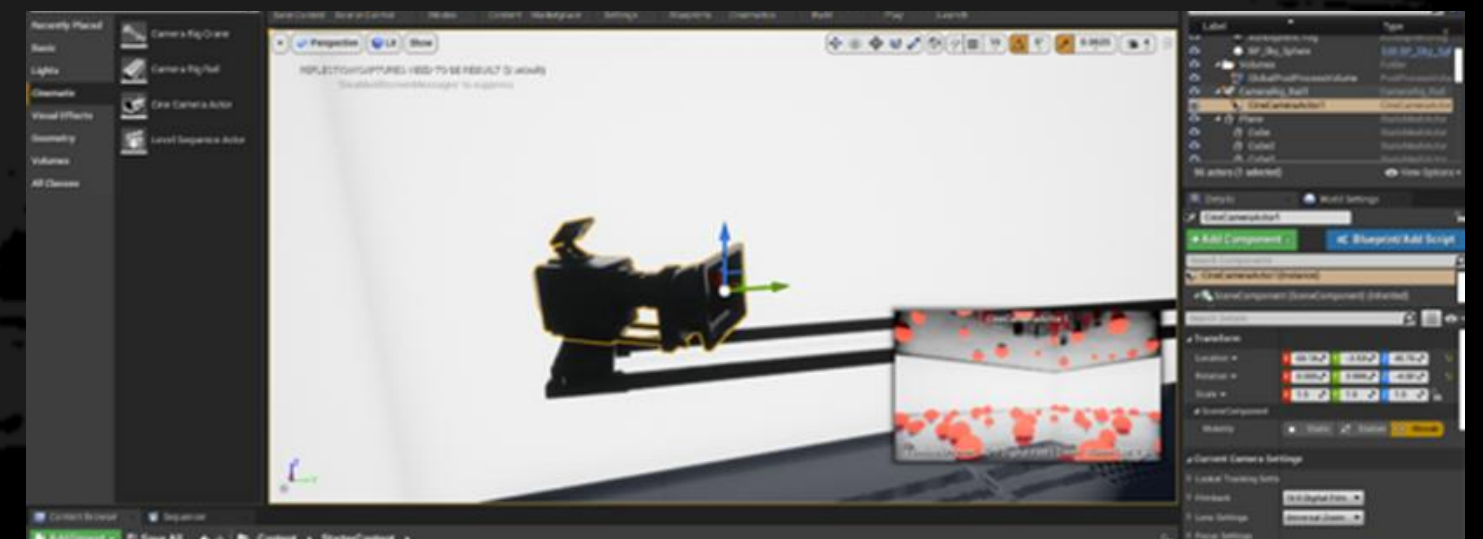
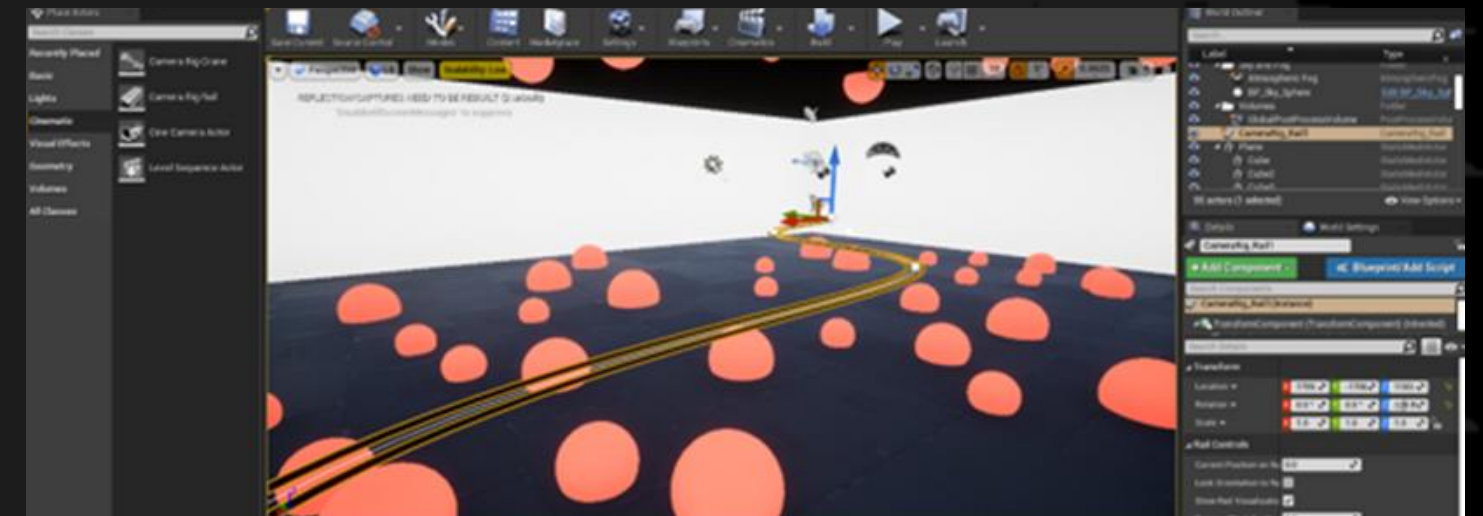
Registros modelado 3D – Modern vita 360

MODERN VITA 360

Reflexión conceptual.

Al respecto es necesario su creación en cámaras 360 virtuales, que permitan luego la captación del espacio 3D, esto requirió programación de las cámaras virtuales y de las texturas para una correcta renderización además de considerar el tiempo de cada una de las tomas.

Una vez obtenido los renders 360, son exportados y llevados a edición, donde se graba la voz que acompaña al espectador, para luego ser ensamblado junto a las tomas 3D y llevadas a formato en realidad virtual, para la publicación de la obra se establecen y se buscan plataformas digitales que permitan el formato, de manera que facilite la experimentación del espectador haciéndolo más abierto al público.



MODERN VITA 360

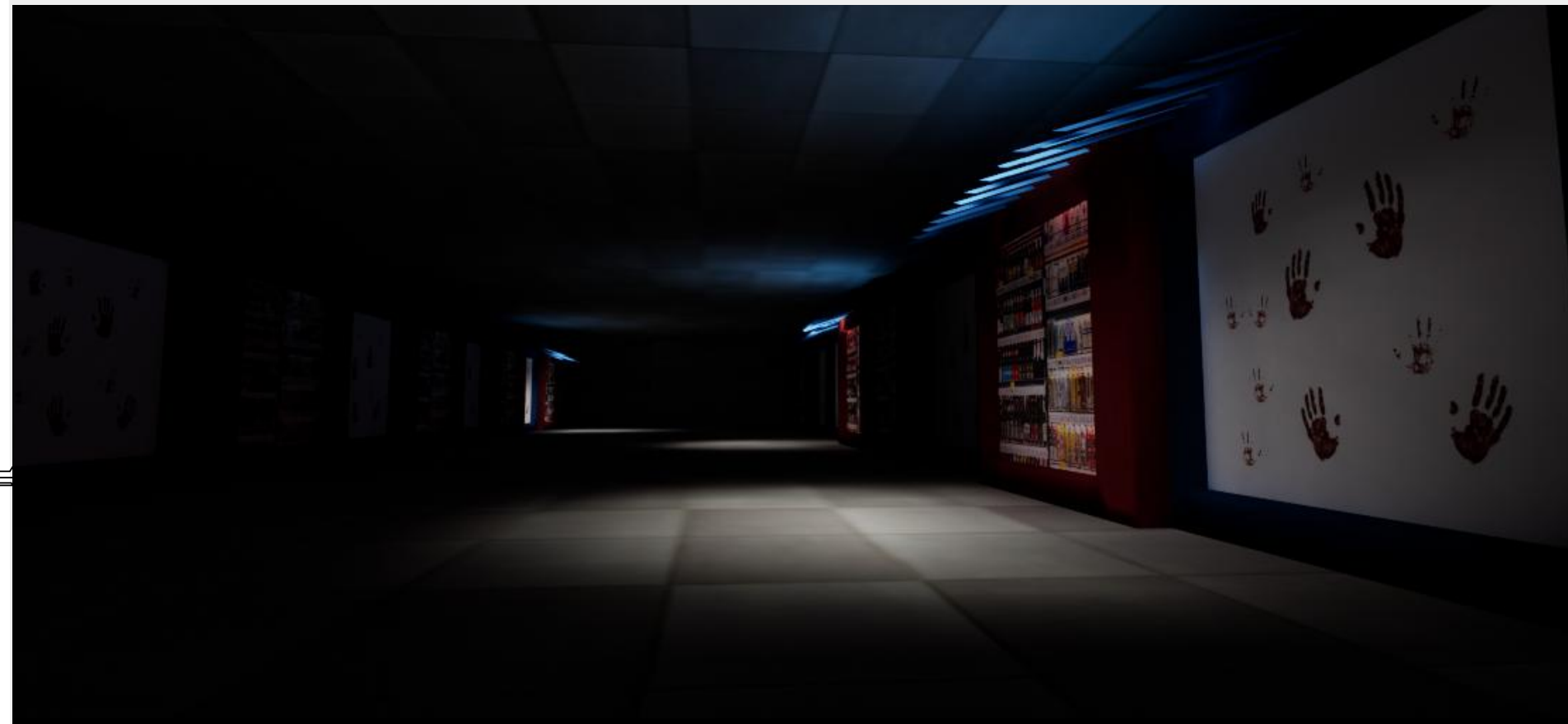


Keyframes 360 de la obra – Modern vita 360

MODERN VITA 360

Reflexión conceptual.

Dentro de estas características del video en realidad virtual, es importante destacar algunos aspectos que se fueron descubriendo a lo largo del desarrollo de la obra, el primero de este corresponde a los tiempos de producción y renderización, es para esto importante definir el tiempo para el modelado de los objetos, los cuales deben ser livianos para reducir su procesamiento en el motor gráfico, en cuanto a renderizado se debe considerar el tiempo de renderización de cada escena, en este caso, la renderización de cada escena tomo entre 3 y 5 horas cada una, por lo cual se convierte en un aspecto crucial de su producción.



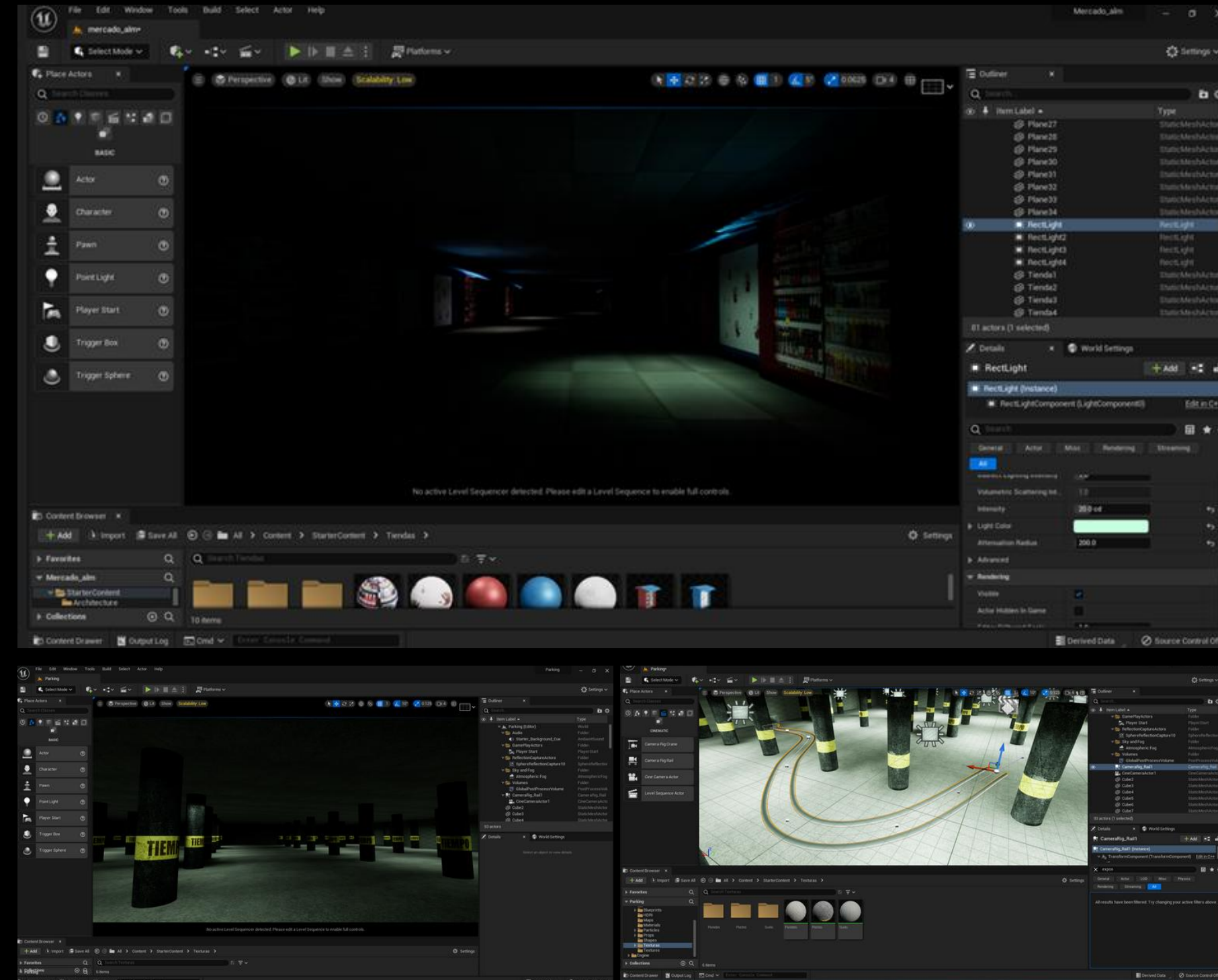
Registro de render – Modern vita 360

Reflexión conceptual.

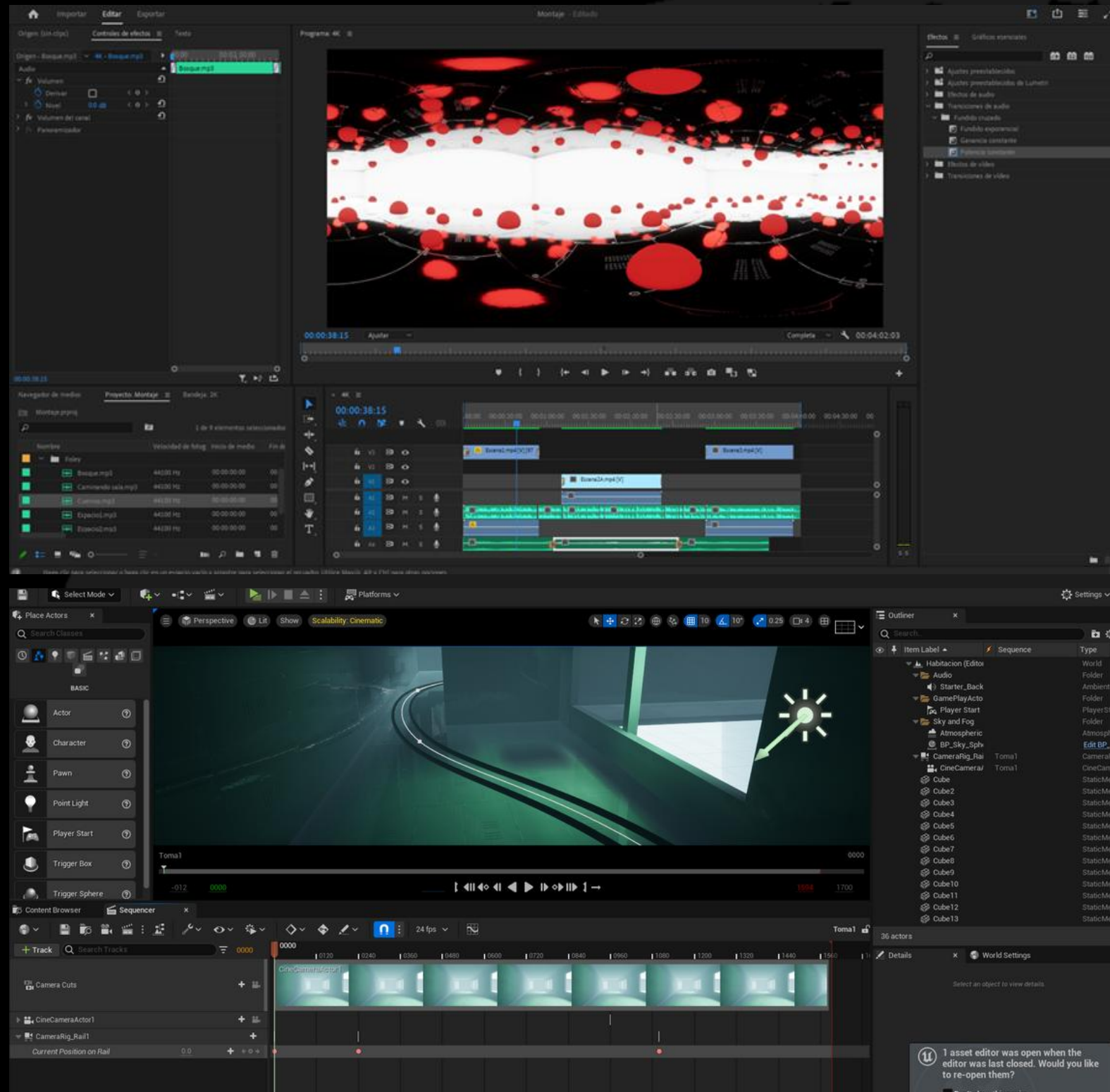
Otro aspecto esencial es la calidad de la resolución del proyecto, dado que la experiencia corresponde a una interacción en realidad virtual, se debe trabajar con resoluciones por encima de 4k para asegurar un correcto aspecto visual y técnico, en este caso la obra ocupa un formato de 4200 x 2100 px, manteniendo siempre la proporción del formato de 2:1 también aprendido a lo largo del desarrollo de la misma, aportando esto a la renderización de los píxeles.

Otro aspecto que se convierte en un aspecto importante es el Foley, o sonidos de ambiente, este no solo se encarga de otorgar ambientación a la obra, sino que aporta aspectos narrativos que profundizan la experiencia, dándole vida y realismo a lo que estamos viendo al estar acompañado de un componente auditivo, permitiendo la inmersión del espectador, como el sonido de los pasos, del viento, entre otros, a medida que se desarrolla el recorrido.

De esta forma la obra busca proponer nuevos horizontes, abarcando los medios digitales como una forma de contar nuevas narrativas y espacios para el cuestionamiento, mediante el uso de la tecnología y los nuevos medios de comunicación. Siendo una obra que hace uso de narrativas interactivas y envolventes, que toma en consideración las facilidades tecnológicas de los espectadores para su desarrollo como una manera de involucrarlos y hacerlos agentes participativos, entendiendo el espacio digital como una forma de alcance más inclusiva y democrática libre de limitaciones espaciales y físicas.



Registros de la obra – Modern vita 360



Registro de obra – Modern vita 360

Marco teórico

Para Byung-chul Han filósofo sur coreano, vivimos en una sociedad actual del cansancio, saturada por la necesidad del deber hacer que conlleva al hombre a extralimitarse casi sin darse cuenta para cumplir con ello. Esto ocurre principalmente debido a las dinámicas capitalistas del mundo actual, donde el marketing y la publicidad proporcionan los estándares de lo alcanzable, de lo realizable, del ciudadano ejemplar, que promueve el consumo y la producción como única manera de llegar a ello, mediante la realización del sujeto por medio de la adquisición de productos, servicios y estilos de vida que terminan por brindarle su valor dentro de la sociedad, aun cuando estas no coincidan con sus ideales, al respecto frente a estas prácticas del consumismo y la productividad Byung-chul Han (2010). menciona,

“La sociedad ha hecho que el ser humano en su conjunto se convierta en una ‘máquina de rendimiento’, cuyo objetivo consiste en el funcionamiento sin alteraciones y en la maximización del rendimiento” La sociedad del cansancio (p. 72). la actual aceleración está ligada a esta falta de Ser. La sociedad de trabajo y rendimiento no es ninguna sociedad libre” (p. 48).

Esto ha devenido en una influencia directa sobre nuestra identidad y nuestro estilo de vida, que ha terminado por modificarse y moldearse para ajustarse a lo que la sociedad y en especial los medios promueven, de esta forma, tanto hombre como mujer se han visto afectados, modificando sus roles sociales como una manera de asegurar el consumo de cualquier manera, influenciado en cierta medida por el estilo de vida americano o American way of life surgido en los 60, como lo menciona Alba Carosio. (2008). (Genero del consumo)

Marco teórico

“La norma de consumo de masas supone una extensión de las pautas de consumo (...) Varios conceptos, como el confort y la moda, se convirtieron en formas de codificación social, y la publicidad construyó un sistema social de aspiraciones. (...) Se comienza a constituir así un conjunto de demandas típicas para los hogares, un “standard package” o equipamiento básico que forma un conjunto de demandas asociadas cada vez más amplias.” (p.137)

De esta forma los estándares de la cultura capitalista, ponen al individuo en una carrera sin fin, la búsqueda del éxito como único objetivo lo convierten en un ser sin rostro que actúa en función de dicho logro, para ello a través de prácticas como la adquisición de bienes, consumo de marcas, exposición en redes, explotación laboral, entre otros, que poco a poco lo van disociando de su verdadera identidad y de su identidad local. Colombia no es la excepción, como se mencionaba anteriormente (En la justificación) en los últimos años factores como la depresión y los suicidios han ido en aumento, especialmente en jóvenes y adultos, producto del estrés y la ansiedad de factores como la presión social y los estándares que no consiguen cumplir. De esta forma el individuo define sus habilidades de autorreconocimiento e identidad, únicamente a partir de las cosas que consume, creando una identidad inestable y cambiante, que depende en todo momento de las conductas mercantilistas en donde la mayoría de veces no entran las tradiciones; conductas de compra, éxito, rendimiento, proactividad, ego, glamour, se convierten en la ruta de viaje que dirigen al individuo, estableciéndose como guía para la definición de su identidad y su estilo de vida, como lo menciona Saavedra, Javier. (2007).

“La capacidad de elección sin restricciones es la escala por la cual se mide la posición social. Cuanto mayor sea ésta, es decir cuanto mayor sea

la capacidad de un sujeto concreto en elegir sin obstáculo los objetos y las excitantes experiencias que desee más alta será su posición social y mayor será su autoestima. El sujeto consumidor ideal no necesita demorar absolutamente ninguna gratificación” (p.8)

La cultura del capitalismo convierte así al individuo en una máquina de productividad, de manera que puede seguir gastando en la medida que este sigue produciendo, convirtiéndolo en un autómatas que actúa de manera casi inconsciente, absorbido por su afán del éxito a toda costa, la aceptación social, la obtención de objetos, el estatus social, la moda, los medios y más, haciendo que se sobre explote tanto social como laboralmente de manera normalizada pues es con el fin de cumplir expectativas sociales.

De esta manera los medios y el capitalismo no ofrecen una presión directa sobre el individuo, al menos no una direccionada, más bien se refiere a una presión pasivo-agresiva, brindada por los mismos seres sociales que se encuentran en la misma competencia, se ofrece una libertad de operar según se desee siempre y cuando sea con el fin de cumplir dichos objetivos, de esta forma el individuo no es obligado, sino que se auto obliga a cumplir con ello incluso si esto indica renunciar a su identidad como una manera de alcanzar su “Éxito personal” con él y con la sociedad, al respecto Byung-chul Han.(2010). menciona

“La supresión de un dominio externo no conduce hacia la libertad; más bien hace que libertad y coacción coincidan (...) Así, el sujeto se abandona a la libertad obligada o a la libre obligación de maximizar el rendimiento, esta autorreferencialidad genera una libertad paradójica, que, a causa de las estructuras de obligación inmanentes a ella, se convierte en violencia” (p. 31)

Marco teórico

Con esto las actividades del consumismo se hacen inherentes, se convierten en parte del individuo social, que cumple a cabalidad la lista de acciones establecidas, asumidas y promocionadas por la publicidad pero también por la sociedad que termina por normalizarlas, y por el contrario tachar a quien sospeche de ellas, nadie las juzga o las determina de manera reflexiva, se asumen como acciones normales del progreso, la obtención de reconocimiento, la aprobación social, la jerarquización por quien consume lo más caro, se convierte en la brújula de la identidad, se asume como una total normalidad así tenga consecuencias terribles para la identidad y la cotidianidad, el estilo de vida se vuelve insostenible, los problemas como la depresión y la ansiedad afloran de manera consecuyente, dado que el individuo no es dueño de su identidad, tampoco de su estilo de vida, está a merced de las empresas que definen como hay que vivir y que modelos seguir, respecto a esto Guy Debord.(1967). menciona

“La alienación del espectador en beneficio del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa así: cuanto más contempla menos vive; cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad menos comprende su propia existencia y su propio deseo. (...) sus propios gestos ya no son suyos, sino de otro que lo representa. Por eso el espectador no encuentra su lugar en ninguna parte” (P.8)

Esto se logra mediante la emocionalidad del objeto, se le otorga un valor emocional mediante la publicidad y el mercadeo de manera que la persona compra su valor social y emocional, así el objeto de consumo no se convierte en una necesidad real para suplir una actividad, sino como una manera de llenar la identidad del individuo, esto no solo corresponde

a una crítica deliberada sino que en si corresponde a una estrategia de marketing muy bien estudiada en la actualidad, al respecto Lorenzati, Adalberto.(2022) Menciona

“Vivimos en una sociedad líquida, en la que nada es sólido, todo es fluido, por poco tiempo, y por consiguiente adquiere constantemente nuevas formas. En esta sociedad las personas son, simultáneamente los promotores de productos y el producto que promueven (...) el ritmo de lanzamientos de nuevos productos es permanente, y poder seguirlo demanda cada vez más esfuerzos personales que conduce a una ansiedad que va en aumento.” (p.222)

De esta forma la identidad del individuo también viene empaquetada, se comercializa como objeto de valor, que debe buscarlo afuera y de vez en cuando cambiarlo cuando sus productos, sus actividades o su figura social ya no las represente, obligando a “Reinventarse”, cambiar su guarda ropa, sus electrodomésticos, su casa, consumir otra marca, acudir a nuevos lugares, gastar cierta cantidad en otros, de manera que se le asegure un estatus en la sociedad o por lo menos el sostenimiento del mismo, aun cuando este sea insostenible. El individuo así termina por fatigarse, deprimirse, bajo un estado de total infelicidad, que se acompaña y complementa por las redes y por los medios masivos, todos felices, todos viajando, todos en un constante duelo de consumismo.

El sujeto termina por definirse desde lo que consume, las prácticas de la cultura capitalista han terminado por brindarle ciertas herramientas con las cuales identificarse, pudiendo otorgarle más o menos valor dentro de la sociedad, por supuesto siempre desde una práctica consumista. De este forma el individuo define que consume como una manera de definir

Marco teórico

“su identidad social, su lugar dentro de la comunidad, a partir de ello, puede comprar ciertos productos, frecuentar ciertos lugares, trabajar más o menos horas, definir cierto calzado o cierta marca de tecnología, como una manera de jerarquizarse así este no lo satisfaga, convergiendo en una sobre glorificación de sí mismo que termina por agotarlo, deprimirlo e incluso por de bajarlo en el momento en que este no pueda cumplir con las expectativas del consumo social, y no solo esto, sino que lo aprisiona en una espiral interminable, en un círculo vicioso, en el cual su identidad nunca está completa, se convierte en una identidad líquida, inestable y fluctuante que se mueve a la merced del mercado y las tendencias, la respecto Saavedra, Javier. 2007 menciona.

“De la misma forma que antes una persona identificada con una comunidad se siente reconfortada por pertenecer a ésta debido a la red de responsabilidades éticas y por lo tanto de compromisos a largo plazo; ahora un individuo se puede sentir reconfortado al formar parte de una masa de individuos que consumen un producto determinado, observan el mismo programa de televisión, o son seguidores de un grupo de música internacional.” (p.9)

Así, el estilo de vida de la cultura del capitalismo termina por convertirse en una competencia del que más consume, estandarizando todas las identidades para que encajen dentro del modelo de consumo, generando un desconocimiento del individuo mismo cuando su modo de vida y tradiciones no encajan, obligándolo a modificarlo, no hay una intencionalidad de desarrollar al individuo, se convierte en víctima y victimario de su propia sociedad, se auto explota en sobremanera y consume de la misma forma, se lleva a un laberinto de vacíos, de repeticiones de consumo, que al final terminan por producirle problemas

mentales, emocionales y de salud, en la búsqueda de esa identidad, una identidad inestable e infructífera, definida por los lineamientos del establecimiento y la publicidad en una sociedad del rendimiento, donde la producción, el éxito, la proactividad, la marca, la moda, el glamour, el exceso, son referentes de vida exitosa, el individuo se encuentra así en un laberinto sin salida, en una carrera de no parar, ahogado por una sociedad que lo lleva a extralimitarse, donde no se satisface como ser, sino únicamente teniendo la posibilidad de realizarse como consumidor, de lo contrario, es excluido, alejado, mal visto bajo el lente de la cultura del capitalismo.

Marco artístico.

Los referentes artísticos que impulsan esta obra están basados en planteamientos sobre las prácticas consumistas y el cuestionamiento del estilo de vida capitalista que aborda nuestras vidas, así como algunos correspondientes a experiencias inmersivas y de realidad virtual.

Marco artístico.

Dentro de estos tenemos como primer referente “Model citizen” animación creada por David James Armsby, donde se aborda las pautas y reglas del establecimiento, en este corto David James estudia el círculo vicio de la vida moderna, estableciendo un mundo donde las familias son controladas para ser “ciudadanos modelos”, cumpliendo con ciertas metas y formas de comportamiento, para luego replicarlo a los hijos de manera cíclica, las directrices y el adoctrinamiento está dado por los medios masivos o el sistema, que en este caso se representa con autómatas, quienes controlan y vigilan las familias regularmente, el corto finaliza con la muerte de la familia inicial que sin cuestionamiento saltan a un precipicio orgullosos de sus logros (atrás de ellos siguen otros “ciudadanos modelo”). De esta forma el autor profundiza en la manera como se instruyen a los individuos para ser ciudadanos ejemplares bajo el marco de la aceptación y el adoctrinamiento brindado por el capitalismo, siendo desechados al final para repetir el ciclo.

La obra me parece pertinente especialmente porque aborda las temáticas de la creación de las consignas o metas culturales, donde se establecen ciertos marcos o parámetros para la aceptación social, impulsada especialmente bajo una intención de consumo o con el fin de favorecer las prácticas de la cultura capitalista, el establecimiento del modelo del padre u hombre de la casa, el establecimiento de la mujer y su rol en la familia, y la definición en la manera en que se debe formar a un niño con el propósito de alimentar dichos engranajes como futuro ciudadano.



Fragmentos del corto “Modern citizen” de David James Armsby

Marco artístico.

Otro referente artístico relevante para la obra es el corto "In the fall" (En la caída) del artista Steve Cutts, este se centra en la reflexión de un hombre que ve su vida pasar al momento de su muerte (al resbalar repentinamente), en el corto, Steve Cutts evalúa las metas sociales y su relación con la verdadera realización del individuo, observando como poco a poco estas lo van absorbiendo a lo largo de la vida, especialmente en las etapas más jóvenes y adultas, al punto que el mejor evento de cada uno de los años en la vida del personaje, es sentado en la oficina, o frente a su escritorio a lo largo de los años, el corto finaliza de manera irónica con el personaje aceptando su muerte después de reconocer que su vida no había valido la pena, pues había vivido a merced del trabajo, el dinero y la auto explotación, siendo los únicos elementos memorables de cada año.

Me parece pertinente para la obra en la medida que aborda las dinámicas sociales del capitalismo, que obligan casi de manera frenética al hombre a extralimitarse, a ir más allá de sus capacidades para cumplir con las expectativas sociales, normalizando la explotación como una manera de alcanzar cada uno de los objetivos, autoimponiéndose estilos de vida que terminan por cosificarlo, oprimirlo, por convertirlo en una ficha de las mecánicas productivistas, donde al final termina por perder su vida casi sin darse cuenta, absorbido de manera completa por la practicas de un capitalismo desenfrenado, y donde la realización personal se desvanece entre los estándares y las obligaciones sociales del individuo.



Marco artístico.

Otro referente que considere relevante y complementario corresponde a la obra "Dinner for few" (Cena para pocos) del artista Nassos Vakalis, en esta se nos muestra como "El sistema", alimenta el apetito de unos pocos, donde se encuentran empresarios, corporaciones, líderes mundiales, instituciones entre otros, que devoran cada uno de los platos, para dejar solo un par de rezagos, que caen al suelo y son devorados por gatos hambrientos (Que representan los individuos de la sociedad), el corto termina por "Los pocos" devorando los platos e incluso los cubiertos una vez consumidos todos los recursos, a lo que son exterminados por los gatos y su hambre, no obstante en la habitación siguiente los gatos se convierten en nuevos empresarios, instituciones, etc. Para repetir el proceso.

La obra me parece pertinente por abordar temáticas sobre las practicas mercantilistas y de consumo, teniendo un componente crítico sobre la forma en que las posiciones más altas como las instituciones y corporaciones establecen las bases de la sociedad para beneficio propio, controlando así las reglas del mercado, los estándares sociales, las metas del individuo, los modelos y productos de consumo, como una manera de auto satisfacerse, a costa de la necesidad de los individuos que buscan autorrealizarse mediante la adquisición de sus productos, el cumplimiento de los objetivos sociales, y al igual que los gatos del corto, intentando probar aunque sea momentáneamente algunas de las sobras de las esferas más altas.

De esta forma la obra toma una posición fuerte respecto a los modos de manejo de la sociedad, evaluando la manera en que esta es moldeada y modificada a beneficio propio, eliminando cualquier libertad del individuo, que queda expuesto a las pautas sociales, y a las directrices de los miembros más altos, como únicos lineamientos de este para vivir.



Fragmentos del corto "Dinner fo few" de Nassos Vakalis



Fragmentos de la obra "El sueño de Dalí" del museo Dalí

Marco artístico.

Otro referente significativo, es el caso de la experiencia interactiva "El sueño de Dalí" del Museo Dalí, aunque su temática no está directamente relacionada, su experiencia artística si, ya que permite al usuario recorrer un sueño surrealista del pintor, en un recorrido donde puede visualizar cada parte del ambiente mediante el uso de la realidad virtual, acompañada de toda una atmosfera muy característica del pintor pero mediante el uso de modelos 3D, para ser apreciado como una experiencia inmersiva y audiovisual.

Me parece bastante pertinente dado que aborda la técnica de la realidad virtual como la base de su experiencia, siendo muy a fin con el resultado buscado con mi obra, de esta forma crea todo un ambiente envolvente tanto en sonido como en imagen que sumergen al espectador en la experiencia.

Destaque esta como referente especialmente por la creación de sus espacios y narrativa, siendo cautivante de ver en todo momento, generando un ambiente de curiosidad y total concentración, lo cual profundiza en la calidad de la experiencia y en la interactividad de la misma, permitiendo al espectador sentirse parte del ambiente, estableciéndolo en el espacio habitable, lo que le permite un mayor impacto y una verdadera conexión con lo que está observando no como un agente observador sino como un agente activo.



Fragmentos de la obra "La noche estrellada de Van Gogh" del colectivo MotionMagic

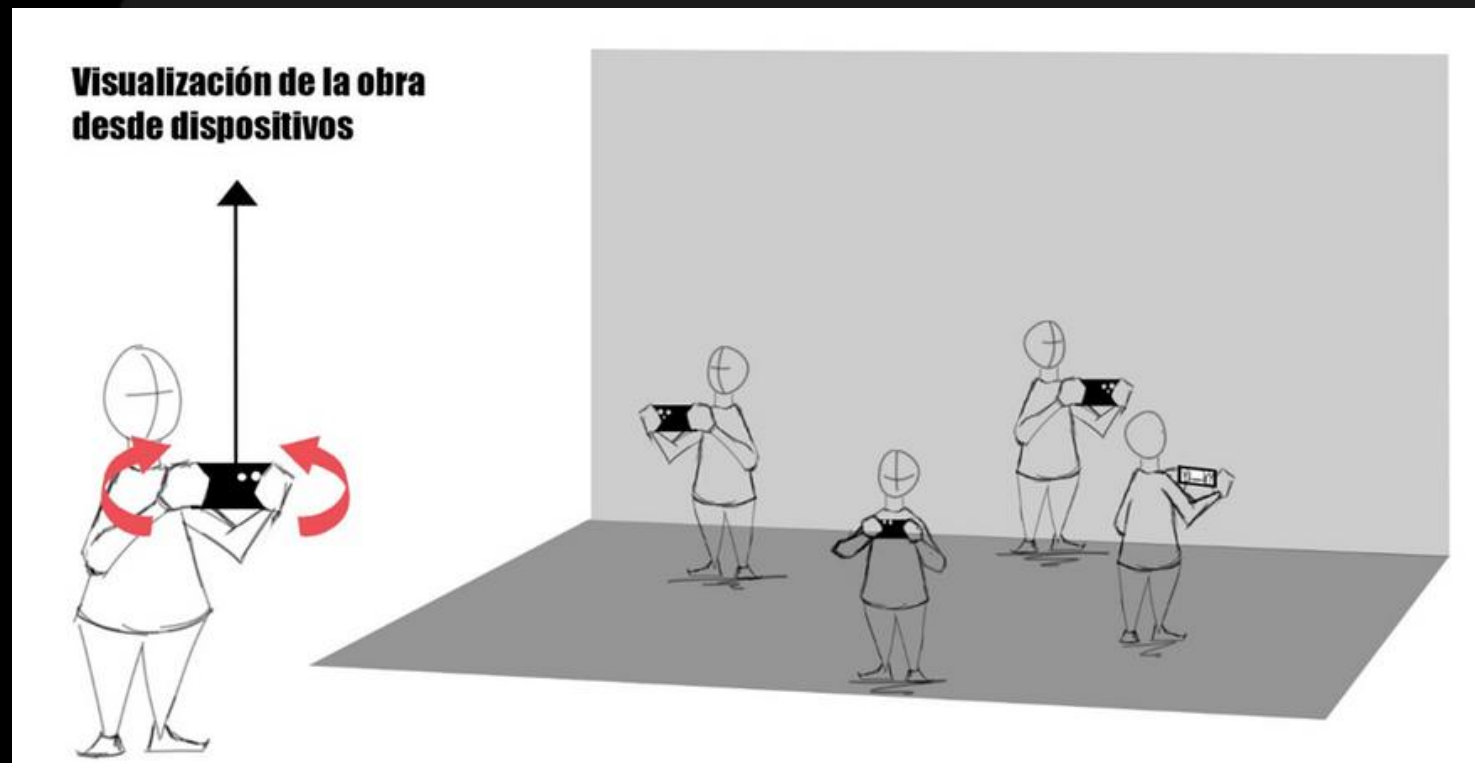
Marco artístico.

Finalmente, y como referencia complementaria aborde "La noche estrellada de van Gogh 360" con un componente visual fuerte e interesante a cargo del colectivo Motion Magic. Al igual que con la obra de Dalí, esta cuenta con una narrativa visual que nos permite ir recorriendo la pintura del artista mediante un recorrido en realidad virtual que nos va guiando, pudiendo observar cada aspecto de la misma. Dentro de lo más relevante de esta obra está la capacidad de apreciar cosas que se escapan de la pintura original, permitiéndonos habitar nuevos espacios, ver otros horizontes y ángulos, que permiten establecer realmente una atmosfera inmersiva para el espectador en ese recorrido 3D que recrea la famosa pintura. Es relevante en la medida que establece guías de ambientación visual y de experiencia del espectador mediante la creación de los escenarios, el sonido y la espacialidad para la creación del recorrido y de la obra.

De esta forma, se establecen referentes tanto temáticos como técnicos y teóricos, que permitan establecer una guía u hoja de ruta del proyecto, tanto en el mensaje que brinda la obra, como en la construcción de la experiencia, abarcando así diferentes visiones y obras que nutren su construcción, con obras como "Dinner for few" o "In the fall" que ayudan a establecer las bases de ese mensaje audiovisual de la obra, mediante las distintas perspectivas en que explora la temática, aportando guías estéticas y narrativas, de la misma manera "El sueño de Dalí" y "La noche estrellada de van Gogh 360" aportan a la construcción de su experiencia virtual, donde se hace uso de la realidad virtual como motor de la experiencia, como una forma de nutrir la interactividad de la obra buscando configurar así el proyecto entre su narrativa audiovisual y la experiencia del espectador, de manera que se complementen mutuamente en una obra inmersiva y cautivadora, con un mensaje crítico que convierte al espectador en parte de esta.

Exposición de la obra

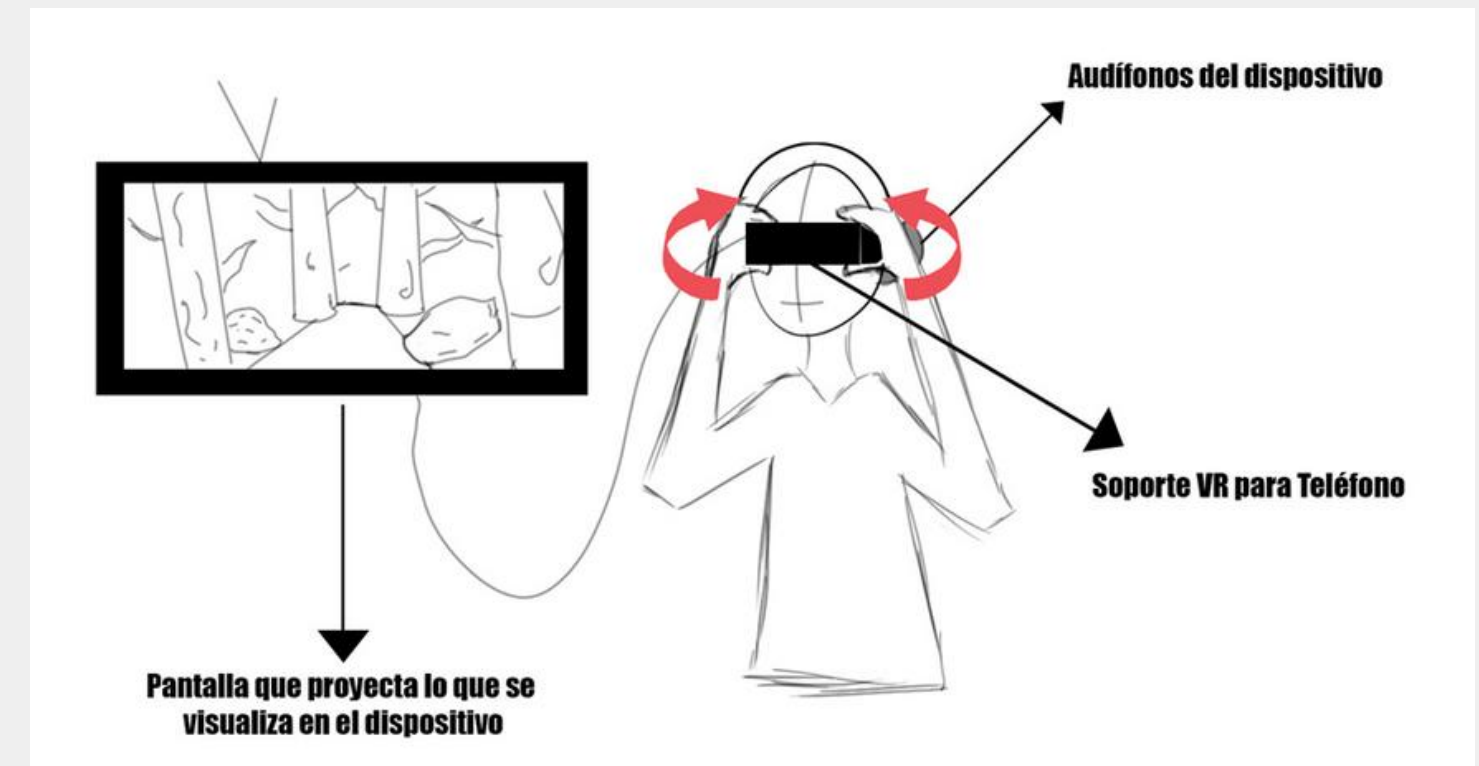
La obra se expone en dos ambientes complementarios, el primero correspondiente a un ambiente digital, donde cada participante puede interactuar con la misma mediante su propio teléfono o dispositivo electrónico desde cualquier lugar, (teniendo la posibilidad de usar dispositivos pequeños como smartphones o grandes como computador).



"Modern vita 360" se puede experimentar desde cualquier dispositivo

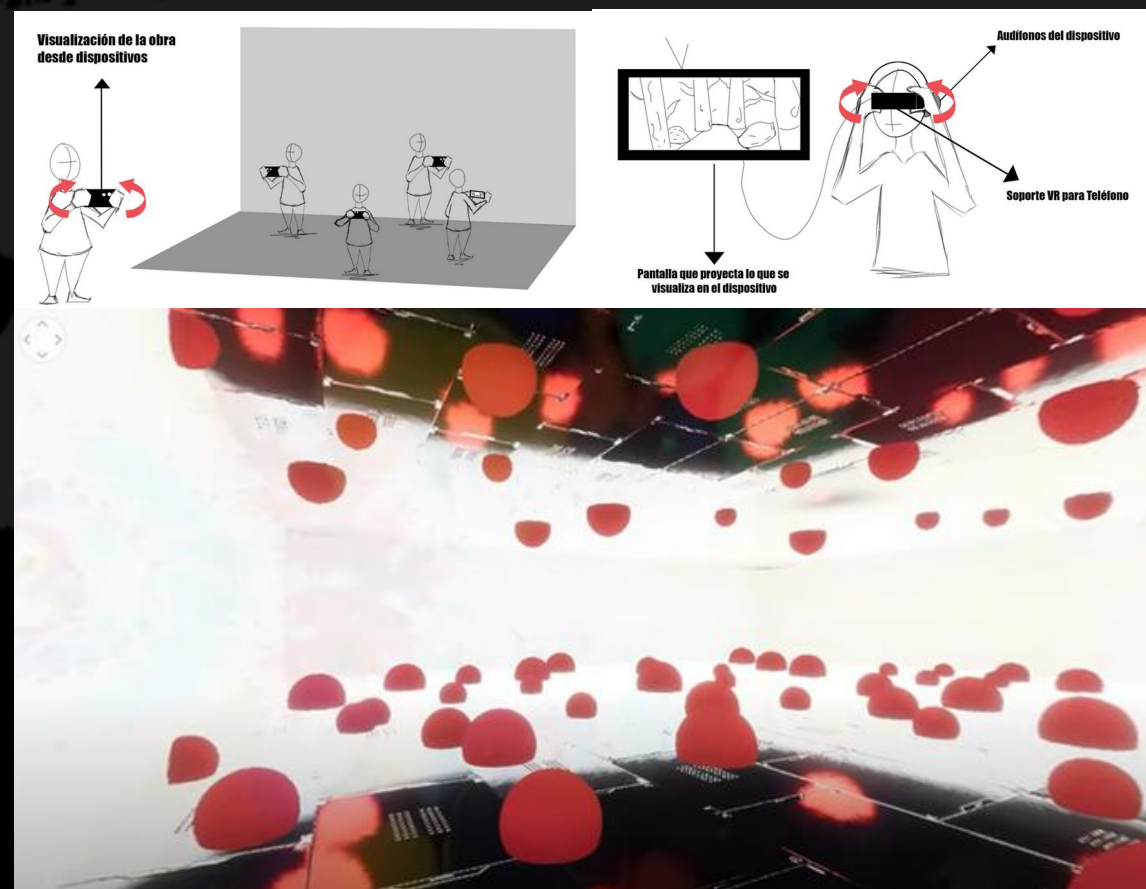
La segunda correspondiente a una exhibición "In situ" diseñada para salones y espacios físicos, donde hace uso de un adaptador para el teléfono que facilita la interacción con la obra (No correspondiendo a ningún tipo de adaptador tecnológico sino un soporte para el dispositivo) facilitando la apreciación de los participantes que van pasando uno a uno, así como el uso de audífonos para aislar el sonido y profundizar la inmersión, de la misma forma hace uso de una pantalla donde se proyecta lo observado por el participante, de forma que los demás espectadores pueden apreciar la obra en simultáneo.

La obra abarcará tanto jóvenes y adultos de entre 18 y 50 años, como público objetivo esto debido al mensaje e intención de la misma siendo las edades más afines, no obstante, este se encuentra disponible para cualquier espectador.



Exposición de la obra

En términos de difusión La obra se publica mediante canales digitales, que permiten direccionar al espectador de una manera mucho más rápida como youtube o vimeo, siendo posible su inserción en diferentes espacios y medios mediante plataformas que permiten su reproducción, permitiendo a la obra ser compartida mediante mensajes, links, url's, así como haciendo posible su incrustación en páginas web en caso que se desee una exhibición digital, facilitando los métodos de divulgación de la obra a través de campañas de voz a voz y también promoción virtual, también se procede a promover la obra mediante encuentros y espacios de exhibición, salones y charlas artísticas.

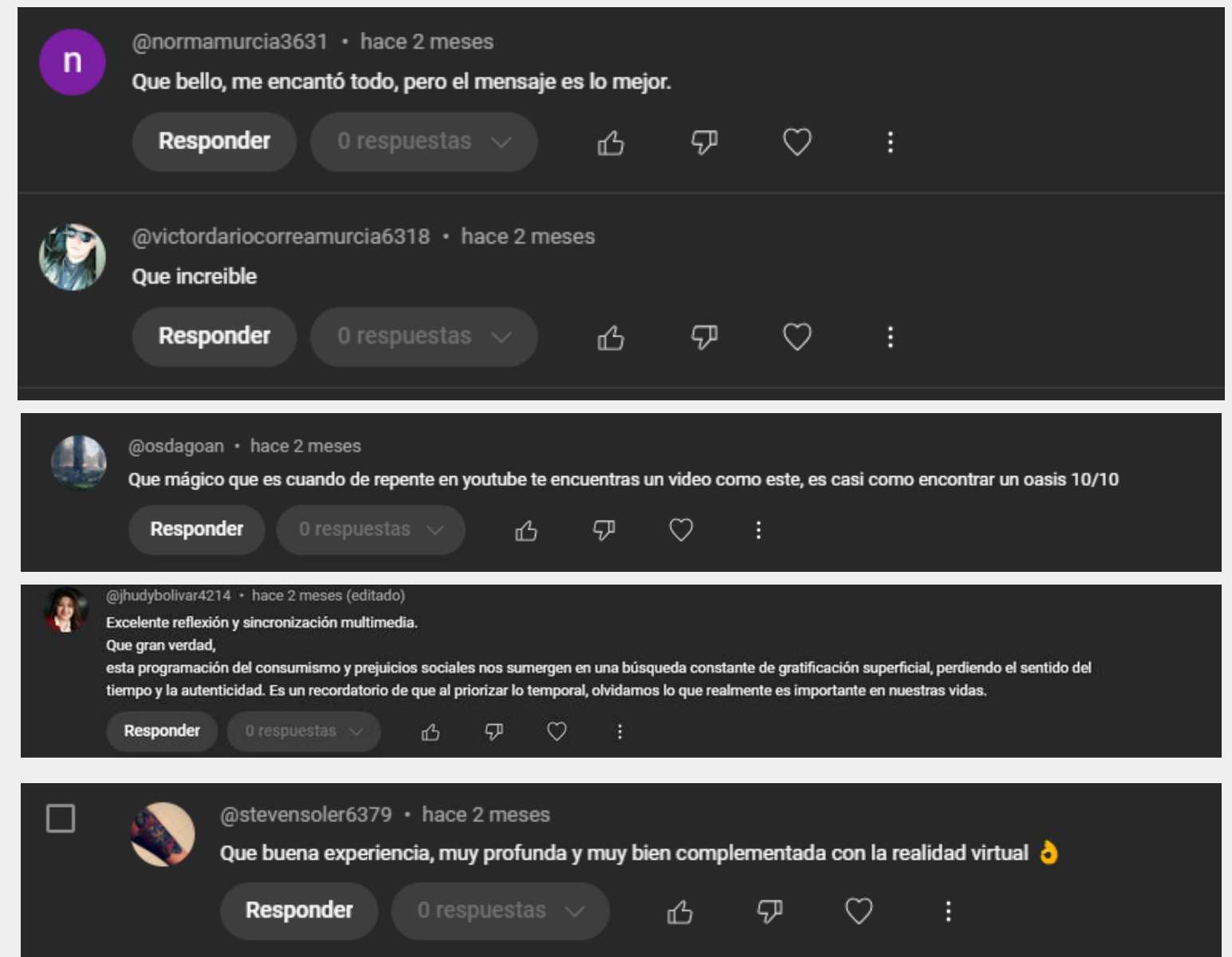


"Fragmento Modern vita 360" reproduciéndose desde una plataforma digital

Exhibición y divulgación

Con la divulgación y difusión la obra, se realiza un posicionamiento orgánico de la misma, obteniendo resultados de visualización y alcance, así como de impacto y recibimiento.

Comentarios y recibimiento



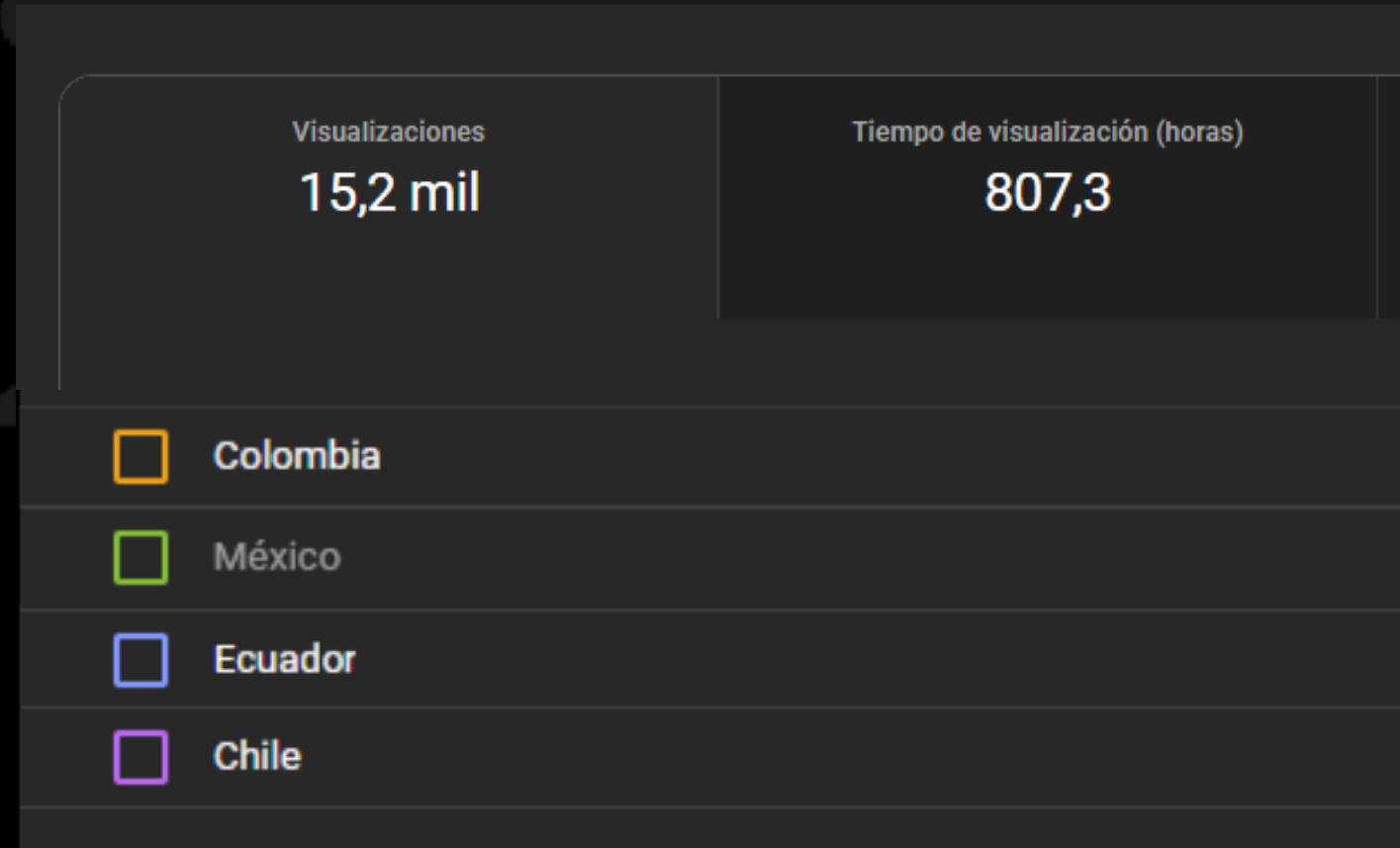
Fragmentos de comentarios realizados a la obra

Exhibición y divulgación

La obra cuenta con varios comentarios desde su publicación, teniendo un gran volumen de participación y de recibimiento de la misma, con un impacto y una aceptación positiva tanto en los aspectos técnicos (Como se describen en algunos de los comentarios) como también narrativos, permitiéndoles un espacio para el encuentro y la reflexión.

Visualización

En términos de visualización la obra cuenta con mas de 15 mil visualizaciones, así como también mas de 800 horas de reproducción, teniendo un alcance tanto a nivel nacional (Colombia) como en otros países y territorios, entre ellos México, Chile y Ecuador permitiendo abarcar un público más amplio.

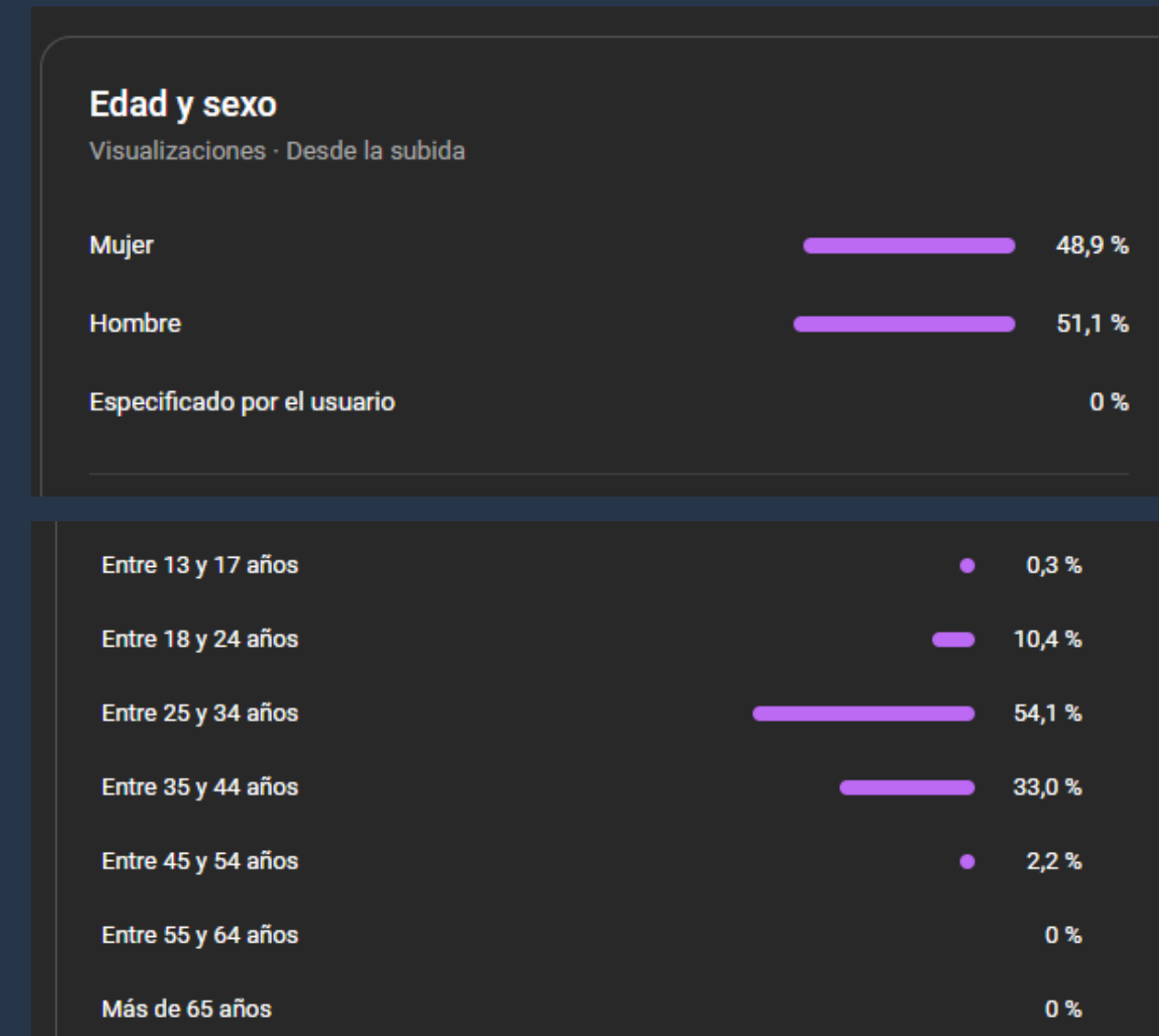


Estadísticas de la obra desde su publicación

Exhibición y divulgación

Genero y edades

En términos de género y edades también posee un porcentaje muy equitativo entre mujeres y hombres con una participación del 48,9% de mujeres y 51,1% en hombres, así como unos rangos de edad de los espectadores, entre los 18 y los 44 años de edad, teniendo una mayor visualización entre los 25 y los 34 años.



Estadísticas de la obra desde su publicación

Acceso a la obra Modern vita 360

Se dispone a continuación link a la obra para su experimentación y visualización:

- Para visualizaciones desde computador: el movimiento de la cámara se realiza mediante el clic sobre la pantalla.
- Para visualizaciones desde Móvil: Es posible el movimiento de la cámara deslizando con el pulgar sobre la pantalla o girando el dispositivo.

Nota: Para una mayor experiencia se sugiere observar en la calidad mas alta



Link de la obra
<https://youtu.be/46pTKjyKTlo>

Conclusiones finales

El consumo y las practicas capitalistas nos han llevado al límite de nosotros mismos y nuestra identidad, estableciendo atmosferas toxicas que terminan por sofocar al individuo en la búsqueda de esa autorrealización, propiciando aspectos como la depresión, la infelicidad y la ansiedad a lo largo de ese recorrido producto de los movimientos mercantilistas y la hiperproductividad que venden estilos de vida inalcanzables.

Esta obra se establece como ese espacio de cuestionamiento y reflexión a esos modelos y aspiraciones impuestas, a través de los espacios de lo digital para contar su narrativa artística, permitiendo la exploración de nuevas formas de comunicación dentro de las artes visuales que se apropian de la interconectividad actual y la tecnología para crear lugares de encuentro, donde el arte y la interactividad se juntan, trayendo nuevas experiencias al espectador que le permiten ser parte de la obra, enriqueciendo aspectos como la experiencia y vitalidad de la misma.

A su vez, permite romper las barreras de lo físico y lo temporal, llevando al artista a nuevos públicos sin las limitantes del espacio real abriendo las puertas a la creación de nuevas dinámicas de relacionamiento entre espectador y obra, facilitando la apreciación del arte y estableciendo métodos de lenguaje que acerquen lo cultural a un mayor número de individuos de la sociedad, mediante el uso de lo digital como una herramienta para el encuentro con los otros.

De esta forma la obra entabla un dialogo cercano con el espectador, lo invita a su participación así como a su reflexión, encontrando en estos espacios digitales un apoyo para su ejecución, pudiendo profundizar el impacto del mensaje a través de lenguajes distintos, brindándole la

Conclusiones finales

posibilidad de crear nuevas realidades y espacios habitables aunque sea momentáneamente en lo digital, estableciendo un abanico de técnicas de expresión y creación distintas que se abren al artista para la creación de sus visiones y formas narrativas, así como la posibilidad de nuevas experiencias en la construcción de su obra, donde lo audiovisual, lo interactivo y lo participativo convergen mediante métodos de comunicación cotidianos, como las redes y la conectividad para esa reflexión.

Con ello lo digital no solo permite al artista explayar sus visiones y conceptos, sino que también aporta a la democratización del arte, abriendo la posibilidad a nuevos individuos de acercarse desde su propia espacialidad, bien sea a través de una imagen, un video o una obra inmersiva, el individuo puede involucrarse de manera activa, promoviendo estos espacios para la creación de cultura, crítica y sociedad de una manera más amplia y al alcance de todos, que sirva como otra forma de contar nuevas historias y puntos de vista y que rompa las barreras de lo tiempo-espacial, en la búsqueda de un arte para todos.

Referencias Bibliográficas

- Hernández, R. & Martínez, R. A. (2022). Taller integral II proyecto final, ruta para el proyecto de investigación creación. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/53524>
- Cárdenas, N., Hernández, R. & Hernández, J.(2015).Argumentación. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/13317>.
- Alba Carosio. (2008). El género del consumo en la sociedad de consumo https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-94362008000100006&script=sci_arttext
- García-Ruiz, P. (2010). "Consumo e identidad: un enfoque relacional". Anuario Filosófico 41 (2), 299-324. <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22828/2/GARCIA.pdf>
- Lorenzati, Adalberto. 2022. Humanos descartables. Calidad de vida en la sociedad de consumo <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976345>
- Saavedra, Javier. 2007.: la identidad social dentro de la sociedad de consumo <https://www.redalyc.org/pdf/181/18153299026.pdf>
- Martín Mercado V. 2016. Abordaje sobre la sociedad del Cansancio. https://www.researchgate.net/publication/317434411_La_sociedad_de_L_cansancio

Referencias Bibliográficas

- Revista de sociedades filosóficas. 1967. La Sociedad del Espectáculo (Guy Debord)
<https://www.observacionesfilosoficas.net/download/sociedadDebord.pdf>
- Moisés Esteban Guitart. VOL. 11. N° 21. PP. 159-170. La Sociedad Capitalista Consumista y sus Efectos sobre la identidad: una aproximación macro-cultural.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3895636#?>
- Revista El colombiano. 2023. Las redes y la salud mental: la obsesión por la vida perfecta. <https://www.elcolombiano.com/tendencias/las-redes-sociales-y-su-relacion-con-la-salud-mental-y-la-depresion-GD21117247>
- Dayana López Ramírez. 2020. La incidencia del capitalismo en la salud de los jóvenes colombianos. <https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/94179730-6b1d-4b3a-8852-bd365f4402fb/content>
- Revista El colombiano. 2023. Qué tan consumidores de internet y redes sociales somos en Colombia.
<https://www.elcolombiano.com/tecnologia/informe-digital-colombia-2023-sobre-cobertura-de-internet-y-coonsumo-de-redes-sociales-PG20378007>
- Ministerio de telecomunicaciones. 2022. Colombia avanza en su meta de estar conectada un 70 por ciento.
<https://mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/182108:Colombia-avanza-en-su-meta-de-estar-conectada-en-un-70-en-2022-DANE>

Referencias Bibliográficas

- Gobierno de México. 2023. el uso excesivo de redes sociales en adolescentes para prevenir problemas de depresión y ansiedad.
<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/es-fundamental-evitar-el-uso-excesivo-de-redes-sociales-en-adolescentes-para-prevenir-problemas-de-depresion-y-ansiedad>
- BBC news. 2010. Mucho internet, más depresión.
https://www.bbc.com/mundo/ciencia_tecnologia/2010/02/100203_internet_adiccion_men
- Organización mundial de la salud. 2023. Depresión
[https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression#:~:text=A%20escala%20mundial%2C%20aproximadamente%20280,luz%20experimentan%20depresi%C3%B3n%20\(2\)](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression#:~:text=A%20escala%20mundial%2C%20aproximadamente%20280,luz%20experimentan%20depresi%C3%B3n%20(2))
- Scientific american. 2022. Why Social Media Makes People Unhappy And Simple Ways to Fix It.
<https://www.scientificamerican.com/article/why-social-media-makes-people-unhappy-and-simple-ways-to-fix-it/>
- Instituto Nacional de salud. 2023. Identificación de barreras de la depresión no atendida en Colombia.
<https://www.ins.gov.co/Direcciones/ONS/publicaciones%20alternas/Policy%20Brief%20Identificaci%C3%B3n%20de%20barreras%20de%20la%20depresi%C3%B3n%20no%20atendida%20en%20Colombia%20y%20recomendaciones%20de%20pol%C3%ADtica.pdf>

Referencias Bibliográficas

- Dead sound. (2020). Ciudadano modelo
<https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4>
- Steve Cutts. (2011) In the fall. Video
<https://www.youtube.com/watch?v=A-rEb0Kuopl>
- Magnet films. (2020) Cena para pocos. Video.
<https://www.youtube.com/watch?v=HTDdIO74BuA>
- Vr motion magic. (2016). La noche estrellada de van Gogh 360. video
<https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA&t=1s>
- The Dali museum. (2016). El sueño de Dalí
<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU>

MODERN VITA
360